



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Struktur

Struktur, menurut Vogler (2007) adalah subjek gravitasi dari sebuah cerita (hlm. 159). Field (2005) berpendapat bahwa struktur adalah sesuatu yang membentuk sebuah cerita (hlm. 20). Sedangkan menurut McKee (1999), struktur adalah sebuah pilihan kejadian-kejadian dari cerita kehidupan seorang karakter yang dikomposisikan menjadi sebuah *sequence* strategis untuk merangsang emosi-emosi yang spesifik dan untuk mengekspresikan sebuah sudut pandang hidup yang jelas (hlm. 33). Jadi, bisa disimpulkan bahwa struktur adalah sebuah pilihan kejadian cerita yang dikomposisikan dengan tujuan dramatik untuk membentuk sebuah cerita. Costello (2004) membagi struktur konstruksi skrip ke dalam dua sistem, yaitu *Classic Hollywood Narrative System (CHNS)* dan *Art-Film Narrative* (hlm. 89).

##### 2.1.1. *Classic Hollywood Narrative System*

Costello (2004) mengungkapkan bahwa fondasi dari konstruksi skrip sudah dibentuk dari awal *Hollywood* berkembang (hlm. 89). Sebuah skrip menceritakan sebuah cerita visual dimana alur kejadian-kejadian mengikuti logika sebab dan akibat sehingga penonton mengerti apa yang terjadi kepada siapa dan mengapa itu terjadi. Biasanya alur ini berputar di sekitar sang protagonis, seorang tokoh sentral yang dinamis dengan kebutuhan yang jelas, keinginan, dan masalah, yang harus berhadapan dengan tekanan antagonis selagi berusaha mencapai tujuannya.

Usahnya untuk mengalahkan tekanan tersebut selagi dia menjalani rangkaian kejadian yang mengubah hidup mengarahkan narasi, dan membangunnya menuju klimaks dimana dia berakhir menang tetapi juga sadar betapa dekat dia dengan kekalahan dan juga sadar atas apa yang dia pelajari selama perjalanan. Bentuk ini mirip dengan bentuk *Classical Design* dalam Segitiga Cerita yang dijelaskan oleh Robert McKee.

### **2.1.2. Art-Film Narrative**

Costello (2004) juga menjelaskan bahwa *Art-Film Narrative* secara umum berkembang di sinema Eropa sebagai bentuk oposisi budaya terhadap model dominan *Hollywood*; dan karena lebih terbuka kepada eksperimen dan keunikan, daya tariknya terbatas pada penonton yang lebih sempit (hlm. 90).

Konvensi *Art-film* mengizinkan motivasi karakter menjadi sulit dijelaskan dan membingungkan, kejadian-kejadian yang mengabaikan hubungan sebab dan akibat, narasi yang cenderung tetap tidak terungkap, kecerdasan dan gaya visual yang didahulukan di atas koherensi plot dan kecenderungan untuk membiarkan penonton untuk mencapai pengertian mereka masing-masing atas arti cerita yang memiliki berbagai kemungkinan. Bentuk ini mirip dengan bentuk *minimalism* yang diajukan oleh McKee.

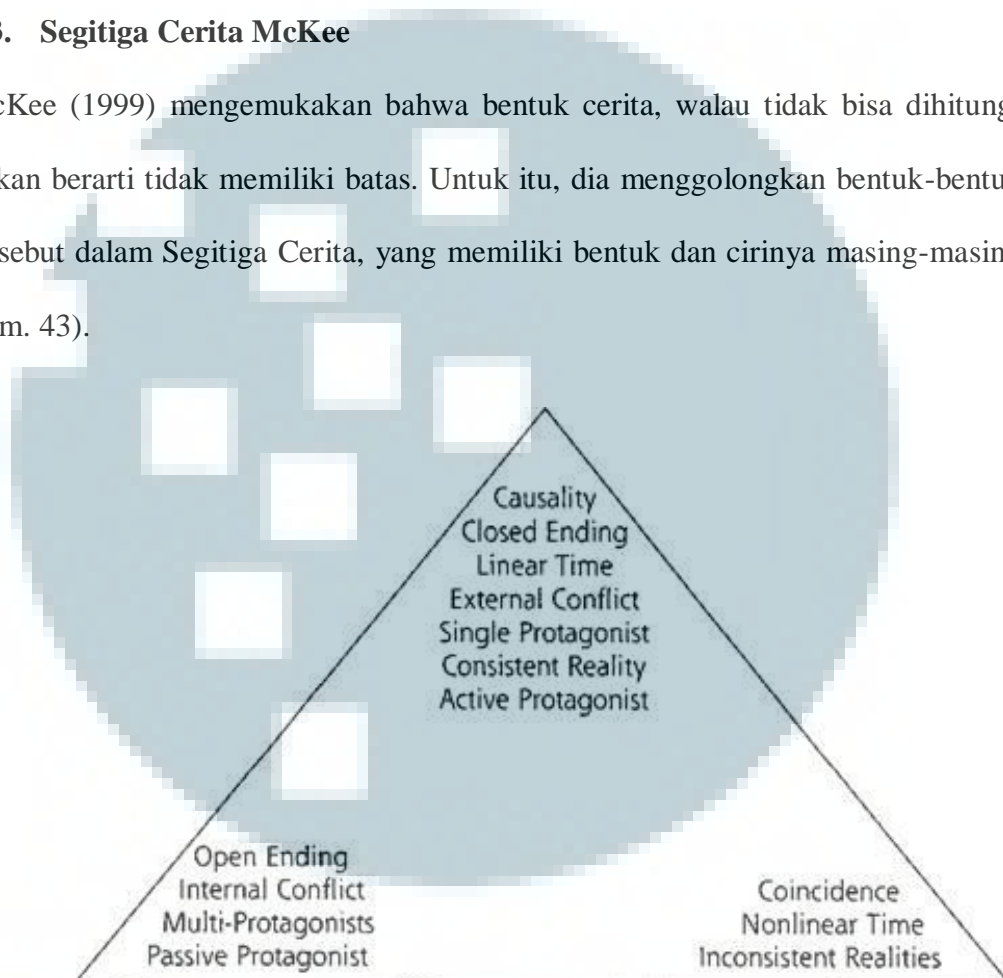
### **2.2. Plot**

Plot, menurut McKee (1999) adalah pola yang saling berhubungan dari kejadian-kejadian yang bergerak seiring waktu untuk membentuk dan merancang sebuah

cerita (hlm. 43). Secara sederhana, plot bisa diartikan sebagai jalan cerita dari sebuah cerita, dalam bentuk apapun.

### 2.3. Segitiga Cerita McKee

McKee (1999) mengemukakan bahwa bentuk cerita, walau tidak bisa dihitung, bukan berarti tidak memiliki batas. Untuk itu, dia menggolongkan bentuk-bentuk tersebut dalam Segitiga Cerita, yang memiliki bentuk dan cirinya masing-masing (hlm. 43).



Gambar 2.1. Segitiga Cerita Robert McKee

#### 2.3.1. *Classical Design*

McKee (1999) menyatakan bahwa *classical design* berarti sebuah cerita dibangun di sekitar protagonis aktif yang bergelut melawan tekanan antagonis untuk mencapai tujuannya (hlm. 45). Bentuk ini paling umum digunakan, dengan ciri-ciri plot yang biasanya memiliki; *closed ending*, *linear time*, konflik eksternal, protagonis tunggal, *consistent reality*, dan protagonis yang aktif.

#### **2.3.1.1. *Closed Ending***

*Classical design*, menurut McKee (1999), mengantarkan sebuah *ending* yang tertutup, dimana semua pertanyaan yang diangkat oleh cerita telah terjawab; setiap emosi yang dibangkitkan telah terpuaskan. Penonton pergi dengan sebuah pengalaman yang bulat, dan tertutup (hlm. 47).

#### **2.3.1.2. *External Conflict***

Bentuk *classical design* meletakkan penekanan pada konflik eksternal. Meskipun tokoh-tokohnya sering memiliki konflik internal yang kuat, penekannya jatuh kepada perjuangan mereka dengan hubungan personal, dengan institusi sosial, atau dengan tekanan di dunia fisik.

#### **2.3.1.3. *Single Protagonist***

Cerita dari bentuk ini biasanya menempatkan satu protagonis tunggal (pria, wanita, atau anak-anak) pada jantung cerita. Satu cerita utama mendominasi waktu tayang, dan sang protagonis merupakan bintang utama.

#### **2.3.1.4. *Active Protagonist***

Menurut McKee (1999), protagonis tunggal dari bentuk *classical* cenderung aktif dan dinamis, dengan niat mengejar hasratnya melewati konflik dan perubahan. Seorang protagonis aktif, dalam pengejaran hasratnya, mengambil tindakan dalam konflik langsung dengan orang dan

dunia di sekitarnya (hlm. 47). Costello (2004) menggunakan istilah *Goal-Driven Protagonist* untuk jenis protagonis serupa (hlm. 66).

#### **2.3.1.5. *Linear Time***

Bentuk *classical* dimulai pada titik tertentu, bergerak melalui waktu yang berkelanjutan, dan berakhir pada waktu setelahnya. Jika *flashback* digunakan, mereka diatur supaya penonton tetap dapat meletakkan kejadian di dalam cerita sesuai dengan urutan waktu. Urutan ini, disebut sebagai *Linear Time*.

#### **2.3.1.6. *Consistent Realities***

*Consistent Realities* adalah *setting* fiksional yang membentuk gaya interaksi antar tokoh dan dunia mereka yang dijaga agar tetap konsisten sepanjang cerita untuk menciptakan arti.

### **2.3.2. *Minimalism***

McKee (1999) juga menjelaskan tentang bentuk *minimalism*, yang dimulai dengan elemen-elemen dari *classical design*, lalu mulai menguranginya; melenyapkan atau menekan, memangkas atau memotong. Bentuk ini terfokus pada kesederhanaan dan ekonomi naratif (hlm. 46). Ciri-ciri bentuk *minimalism* antara lain; *open ending*, konflik internal, multi-protagonis, dan protagonis yang pasif.

#### **2.3.2.1. *Open Ending***

McKee (1999) menyebutkan, bentuk *minimalism* sering meninggalkan *ending* yang lebih terbuka. Sebagian besar pertanyaan yang diangkat oleh

cerita terjawab, namun satu atau dua pertanyaan yang tidak terjawab mungkin akan menyusul keluar dari film. Hampir semua emosi yang dibangkitkan terpuaskan, tetapi sebuah perasaan janggal mungkin tertinggal bagi para penonton untuk dipuaskan. Walau bentuk ini cenderung berakhir dengan tanda tanya di dalam pikiran dan perasaan, “*open*” bukan berarti film berhenti di tengah-tengah, meninggalkan segalanya secara menggantung (hlm. 47).

#### **2.3.2.2. *Internal Conflict***

Berbeda dengan bentuk *classical*, dalam bentuk *minimalism*, protagonisnya mungkin memiliki konflik eksternal dengan keluarga dan lingkungan, tetapi penekanannya akan jatuh kepada pertikaian di dalam pikiran dan perasaannya sendiri, secara sadar maupun tidak sadar.

#### **2.3.2.3. *Multiple Protagonists***

McKee (1999) menjelaskan, ketika penulis membagi film menjadi sejumlah cerita kecil, masing-masing dengan protagonis berbeda, hasilnya meminimalisir dinamika *roller-coaster* dari bentuk klasik dan menciptakan ragam multiplot dari bentuk minimalis (hlm. 49).

#### **2.3.2.4. *Passive Protagonist***

Protagonis dalam bentuk *minimalism*, menurut McKee (1999) walaupun bukan tidak berdaya, biasanya seringkali reaktif dan pasif. Biasanya, kepasifan ini dikompensasi dengan entah memberikan sang protagonis

sebuah pergelutan internal yang kuat atau mengelilinginya dengan kejadian-kejadian dramatic (hlm. 50). Sementara Costello (2004) mengatakan bahwa protagonis ini biasanya memulai sebagai karakter yang pasif, namun dengan segera dipaksa untuk menjadi aktif oleh kejadian yang berada di luar kendalinya. Costello membagi progatonis jenis ini menjadi dua, yaitu; *Insiders*, mereka yang merasa nyaman di dunia mereka, dan *Outsiders* untuk mereka yang merasa tidak nyaman di dunia mereka (hlm. 66).

### **2.3.3. Anti-Structure**

McKee (1999) menyebutkan bahwa bentuk ini tidak mengurangi bentuk *classical* namun membalikkannya, melawan bentuk tradisional (hlm. 46). Bentuk ini memiliki ciri *coincidence*, *nonlinear time*, dan *inconsistent reality*.

#### **2.3.3.1. Nonlinear Time**

Sebuah cerita yang melompat secara acak melalui waktu atau yang tidak jelas kesinambungan urutannya sampai-sampai para penonton sulit menyusun apa yang terjadi sebelum dan sesudah, menurut McKee (1999), disebut sebagai *nonlinear time* (hlm. 51).

#### **2.3.3.2. Coincidence**

*Coinsidence* mengarahkan sebuah dunia fiksional dimana tindakan tanpa maksud memicu kejadian-kejadian yang tidak menyebabkan efek lebih lanjut, dan kemudian memenggal cerita menjadi episod-episod yang



berbeda dan sebuah akhir yang terbuka, mengekspresikan ketidak-sinambungan sebuah keberadaan.

#### **2.3.3.3. *Inconsistent Realities***

*Inconsistent Realities* adalah sebuah setting yang menggabungkan jenis interaksi sehingga potongan-potongan cerita melompat secara tidak konsisten dari satu 'realitas' ke yang lainnya untuk menciptakan perasaan absurd.

#### **2.4. *Comatose***

James Weyhenmyeye (2007) menjelaskan di dalam pengobatan, koma (dari bahasa Yunani *koma*, yang berarti "tidur yang dalam") adalah sebuah keadaan tidak sadar yang bertahan lebih dari enam jam, dimana seseorang tidak bisa dibangunkan; tidak bisa merespon rangsangan normal hingga menyakitkan, cahaya, atau suara; tidak memiliki roda tidur-bangun yang normal; dan tidak menginisiasikan tindakan secara sukarela.

Koma mungkin terjadi akibat berbagai kondisi, termasuk keracunan (seperti penyalahgunaan narkoba, overdosis atau penyalahgunaan obat tanpa resep, obat resep, atau zat yang dikendalikan), kelainan metabolik, penyakit sistem saraf pusat, cedera neurologis akut seperti *stroke* atau herniations, hipoksia, hipotermia, hipoglikemia atau cedera traumatis seperti trauma kepala yang disebabkan oleh jatuh atau kecelakaan lalu lintas. Hal ini juga dapat sengaja diinduksi oleh agen farmasi selama bedah saraf utama, untuk melestarikan fungsi

otak yang lebih tinggi setelah trauma otak, atau untuk menyelamatkan pasien dari rasa sakit yang hebat selama penyembuhan dari cedera atau penyakit.

## **2.5. Alam Bawah Sadar**

Freud (1940) menjelaskan bahwa '*unconscious*' atau keadaan tidak sadar adalah sebutan kita atas sebuah proses fisik yang kita ambil untuk *exist* tetapi tanpa mengetahuinya. Secara umum, alam bawah sadar adalah sebuah gudang perasaan, pikiran, desakan, dan kenangan yang berada diluar alam sadar kita. Sebagian besar isi dari alam bawah sadar biasanya tidak dapat diterima atau tidak menyenangkan, seperti rasa sakit, perasaan gelisah, atau konflik. Menurut Freud, alam bawah sadar terus memengaruhi perilaku dan pengalaman kita, meskipun kita tidak sadar akan pengaruh-pengaruh mendasar ini.

## **2.6. Fantasy Film**

Katherine Fowkes (2010) menjelaskan, meski genre fantasi sangat sulit untuk dijabarkan, salah satu aspek utama cerita fantasi adalah bahwa mereka masing-masing memiliki perbedaan yang mendasar dengan *sense of reality* yang kita miliki.

Secara umum, telah disepakati bahwa genre fantasi menceritakan kisah-kisah yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata. Biasanya sering menyangkut makhluk mitos atau melibatkan peristiwa yang menghindari hukum-hukum fisika.

Tim Dirks (n.d.) menjelaskan, tidak seperti film-film fiksi ilmiah yang mendasarkan konten mereka pada beberapa tingkat kebenaran ilmiah, film fantasi lebih sering masuk kedalam konteks imajinasi, mimpi, atau halusinasi karakter.

Film fantasi sering memiliki unsur sihir, mitos, rasa penasaran, pelarian, dan kejadian luar biasa. Mereka mungkin menarik bagi anak-anak maupun orang dewasa, tergantung pada film tertentu.

